AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

N. 9
LUGLIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

GREEN DIMENSION
Jeff Waldon

NAUGRAFIO SU GUYOT
Morgan Tyler

METALCRUNCHERS
Gordon Smith

Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 127 del 23/2/87

EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

CONSULENTE GRAFICO ADVENTURES
Adelaide Mansi

SCENEGGIATORE
Joe Key

REDAZIONE
MILANO - TEL. 02/64.53.775

GRAFICA
Studio Rodman
Via Iuvara 26 - Milano

FOTOLITO
European Color
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
Fotocomposizione Novatese
Via Beltrami 42 - Novate Milanese (MI)

STAMPA
A.G.E.L. s.r.l.
V.le dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

DISTRIBUZIONE
MePe
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano,
n. 127 del 23 Febbraio 1987

AIUTO! HELP! AIUTO!

Mega messaggio per tutti i giovani avventurieri in difficoltà!!! Chi avesse bisogno di un piccolo aiuto per risolvere le nostre avventure (ma solo se è veramente "impantanato") può telefonare in redazione allo 02/6453775 dalle ore 14 alle ore 15.
Lasceremo nei guai (cioè non daremo nessun aiuto) tutti quelli che telefoneranno al di fuori di questa fascia oraria.

NIENTE DI NUOVO SOTTO IL SOLE

È questa l'esclamazione che ha accompagnato la visione e conseguente lettura delle pagine dedicate all'Avventura sulle riviste Inglesi di questo periodo: l'avvicinarsi dell'estate è motivo, per quasi tutti gli "smanettoni", di distrazione e di allontanamento dal loro fedele computer, per cui anche le Software House si guardano bene dal proporre eclatanti novità nel periodo estivo.

Non crediate comunque che TUTTI i possessori di computer lascino ammassare la polvere sul loro pupillo per tutta l'estate: da una recente indagine "telematica" (termine ormai fin troppo usato) abbiamo scoperto che un considerevole numero di lettori approfitta anzi del periodo estivo - essendo quello che segue alla chiusura delle scuole - per dedicarsi ancora di più all'Avventura, surriscaldamento dei circuiti permettendo.

In ogni caso abbiamo assistito, in quest'ultimo periodo, alla nascita di due nuove Avventure abbastanza interessanti da essere menzionate in questa editoriale.

La prima, e più importante, è la "secondogenita" da parte della Software House Magnetic Scrolls: si tratta di "GUILD OF THIEVES", un secondo lavoro che non ha niente da invidiare al precedente "THE PAWN", di cui tutti avete sicuramente sentito parlare.

La Magnetic Scrolls ha ricevuto recensioni entusiaste da parte di molte riviste inglesi, tutte accompagnate dalla grafica superba della versione (Sig!) a 16 bit, e cioè quella di Amiga, Atari ST e MCIntosh.

Qualche piccolo ma esauriente dato sul gioco: più di cento locazioni da visitare, giocabilità sin dall'inizio, numerosi enigmi uno più interessante dell'altro e, come di consueto, un parser ed un vocabolario di prim'ordine!

La grafica? Ancora non abbiamo visto la versione per il Commodore 64, ma corre voce che potrebbe "far arrossire" quella di THE PAWN...

La seconda novità di rilievo è il seguito a LORD OF THE RINGS, prodotta anch'essa (come Hobbit, Sherlock e Lord Of The Rings) dalla Beam Software, e distribuito dalla Melbourne House: l'Avventura si chiama THE SHADOWS OF MORDOR, ed è ispirata alla serie epica "The Two Towers" dell'ormai famosissimo Tolkien.

Sebbene avessimo visionato una recensione abbastanza severa da parte di Keith Campbell su una copia "non definitiva" del gioco (i bugs erano davvero impressionanti!), una successiva recensione da parte di Gordo Greatbelly ci ha rinfrancati, poichè in essa si afferma che il gioco non presenta i bugs del suo predecessore, anche se dal punto di vista del contenuto non sembra suscitare molto entusiasmo.

A tale proposito vogliamo citare le parole esatte di Gordo: "Se questo gioco fosse stato pubblicato nel periodo in cui apparve THE HOBBIT, allora sarebbe stato un prodotto vincente. Ma sono successe molte cose negli ultimi cinque anni. Il fatto di essere ben programmato non ha valore in se stesso. Le Avventure devono avere atmosfera, specialmente se sono basate su libri come quelli di Tolkien".

Ma torniamo alle nostre, di Avventure, con questo numero ricco di Fantasy e Fantascienza, con il caro vecchio Morgan Tyler, ancora vittima di un naufragio "spaziale", e due nuovi personaggi: Jeff Waldon e Gordon Smith.

Nuove emozioni vi aspettano: non indugiate ancora!

La Redazione

ISTRUZIONI PER IL COMMODORE 64/128

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato CBM riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.
Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura. Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".
Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco.
Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola.
Naturalmente il vantaggio, finora sconosciuto agli appassionati delle Avventure Made in Italy, è quello di non doversi preoccupare di stupidaggini quali quella di 'non mettere più di uno spazio tra le parole', oppure 'usare solo la prima persona' o ancora 'non usare più di due parole': metteteci quanti spazi volete e quante parole preferite, ci penserà il programma a contenere la vostra esuberanza in una sola riga di testo! E ricordatevi che potete usare sia la prima persona che la seconda (ENTRO, ENTRA, etc.).
Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro CBM risponda ad un comando con la frase "Non capisco... etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!).
La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato. Bisogna però tener presente che il messaggio "NON

PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.
Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti. (Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO:

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O od OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU o G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).
Infine si può entrare o uscire con ENTRa ed ESCI e si può anche INFIlarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale anche nelle locazioni dotate di grafica.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito – al pari degli altri comandi – in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFica o SI FIGUre.
Inoltre potete cambiare il colore del bordo, dello sfondo e dei caratteri digitando le tre istruzioni BORDo, FONDo, e COLOre seguite dai sedici colori del Commodore definiti nel modo seguente: NERO, BIANco, ROSSo, CELEste, PORPora, VERDe, BLU, GIALlo, ARANcio, MARRone, ROSA, GRIGio, GR12 O FUMO, PISEllo, AZZUrro E GR15 O SMOG.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi

anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc.).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L. Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere. Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: rispondendo R alla domanda "Disco, Registratore o Ram (D,T,R)?" che vi viene posta dopo aver digitato SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere rispristinata in qualsiasi momento rispondendo alla stessa domanda nello stesso modo dopo aver digitato LOAD.
Queste istruzioni sono equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore (rispondendo T alla domanda) e col disco (la risposta è D), che vengono però eseguite in genere solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro commodore cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso dovrete fornire al programma un nome da dare al file della situazione di gioco.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da perte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situai gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resettare il Computer; il secondo è un modo meno educato di fermare il gioco ...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumula di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.
Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

ISTRUZIONI PER MSX

Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.

Le istruzioni vanno impartite per esteso ed in Italiano, usando la seconda persona.

Per caricare ogni gioco usate il solito CLOAD + RETURN, e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista, ignorando la parola d'ordine che trovate in fondo ad essa, dato che tale parola riguarda esclusivamente i possessori del Commodore 64. A caricamento ultimato digitare RUN.

Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.

Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel corso di un'Avventura.

I verbi seguiti da un Asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF.

Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e – qualora fosse indicato, etc.). Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.

La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).

Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).

Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).

L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.

Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente al SAVE o al LOAD.

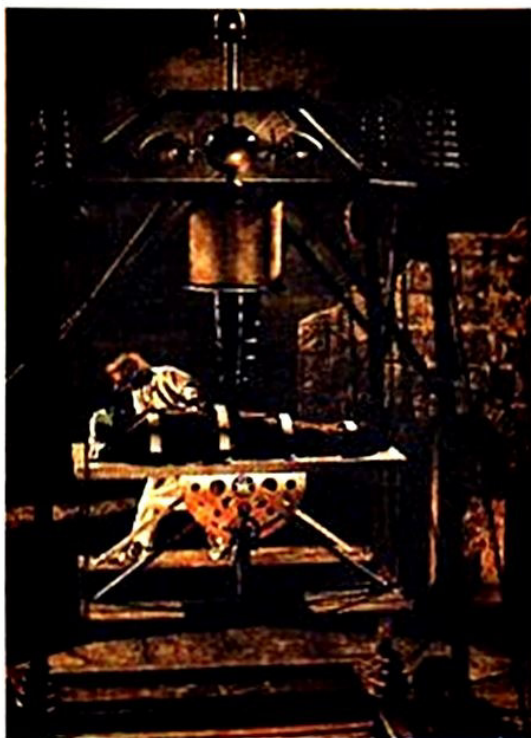
In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.

Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda. Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista.

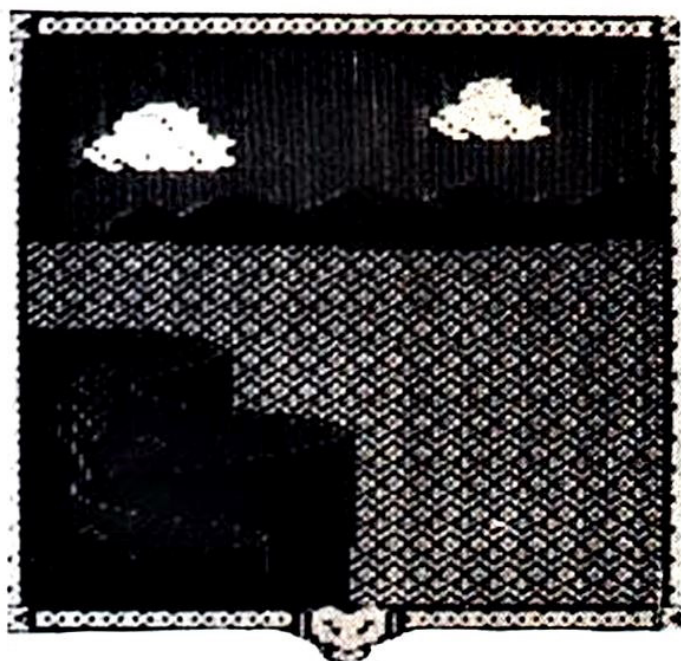
ADVENTURE NEWS

Carissimi amici, bentornati alla nostra fantastica vetrina sul mondo delle adventure! Sò già che cosa vi state domandando con impazienza: quali sono le ultime novità??? Non fremete: eccovi subito accontentati!

FRANKESTEIN
Per Commodore 64

Il mago dell'orrore è tornato! Se siete riusciti a superare lo shock di "Dracula", potete provare, allora, quello di questa nuova adventure che Rod Pike ha generato con la sua mente diabolica.
La storia di Frankestein penso che la conosciate già tutti: uno scienziato un po' eccentrico (per non dire pazzo!) si eleva a ruolo di Dio e vuole creare un essere vivente da un groviglio di arti rubati in un cimitero.
Dopo mille esperimenti ci riesce e dà vita alla più mostruosa e deformata creatura immaginabile: Frankestein.
Qui inizia l'adventure, e il giocatore fa la parte del professore che, pentito per ciò che ha creato, cerca di eliminare il frutto dei suoi orribili esperimenti.
Le ricerche iniziano sulla riva di un lago svizzero dove l'incontro-scontro con un orso furioso ostacolerà il vostro cammino. Ma, se riuscirete a batterlo, potrete proseguire e con una barca dovrete attraversare il lago in tempesta.
La seconda parte del gioco si apre con il tragico incontro con una vedova che racconta di aver perso il marito, ucciso da un orribile creatura...
La sua storia è così incredibile e sanguinosa che vi convincerete sempre più di dover proseguire nella vostra caccia al mostro.
Il punto cruciale di questa seconda parte è l'incontro con l'Essere.
Nell'ultima parte, infine, ...a voi il piacere e il brivido di scoprire cosa vi attenderà!
Senza dubbio il testo rende giustizia all'atmosfera di terrore che aleggia nell'adventure, così come la grafica, che è davvero coinvolgente.
Se vi è piaciuto "Dracula" non potete farvi scappare questo nuovo colpo del grande Rod Pike!

SHADOW OF MORDOR
Per Commodore 64

Questo è il secondo gioco della serie "Lord of the Rings".
Il primo aveva impegnato i simpatici protagonisti, Frodo e Sam, in una rocambolesca e spericolata discesa del fiume Anduin.
Adesso i nostri due "Indiana Jones" devono proseguire il loro viaggio: partendo dalla riva del lago Nen-Hithoel (dove sono, finalmente, riusciti ad arrivare in qualche modo!), essi devono attraversare desolati deserti ed impervie montagne per arrivare al campo nemico.
All'inizio del gioco si può scegliere se fare la parte di Frodo, di Sam o di entrambi. In quest'ultimo caso, potrete cambiare la vostra identità in qualsiasi momento, usando il comando BECOME.
I 2 eroi sono davvero ben equipaggiati: zaino, mimetica, bussola, coltello e mille altri oggetti che in una missione simile possono essere sempre utili.

Ma, c'è una cosa che non hanno considerato: l'imprevisto!
Le situazioni più assurde ed impensabili si susseguono senza tregua, impegnando Frodo e Sam in incredibili peripezie.
Lo schermo è diviso in 3 parti: una fascia azzurra in alto, dove è indicato il ruolo prescelto; una finestra in basso dove appaiono i comandi dati; una parte centrale bianca dove scorre il testo.
Spostandosi sulla locazione "grafica" appaiono, invece, le immagini del gioco.
La grafica è migliore di quella della prima adventure della serie; ciò che crea ancora problemi è il vocabolario, un po' complicato soprattutto perchè molti comandi, generalmente di uso comune nelle adventure, sono qui interpretati nei modi più strani.
Beh, comunque, se tutto fosse facile che gusto ci sarebbe a giocare?!
Abbiate fede e coraggio e forse, dico forse, avrete qualche possibilità di arrivare alla fine di questo rocambolesco viaggio!

KET TRILOGY
Per Commodore 64

"Ket Trilogy", come dice il titolo stesso, è composta da 3 parti che, originariamente, erano 3 adventure separate per Spectrum.
Ora è uscita la versione per il Commodore, compattata in un'unica cassetta.
"Mountains of Ket", "Temple of Vran" e "Final Mission" ebbero un grande successo fra i Spectrumiani perchè erano davvero delle adventure molto avvincenti.
Quindi, anche questa versione Commodore è senz'altro destinata ad entrare nella Hit delle migliori adventure del momento.
Il giocatore interpreta la parte di un omicida condannato a morte, al quale viene data un'ultima possibilità per riscattarsi ed evitare la sentenza: compiere una pericolosissima missione per i Lords di Ket.
Per evitare che tentiate di fuggire, vi è stata attaccata al collo una specie di cimice, che al primo segno di defezione vi avvelenerà.
Il vostro compito è quello di trovare ed uccidere un santone, Vran, e la sua sacerdotessa, Delphia. Essi sono a capo di una banda di razziatori ed assassini, chiamati Mad Monks.
In "Mountains of Ket" sarete impegnati nei primi combattimenti e dovrete riuscire ad eliminare Delphia.
In "Final Mission" dovrete completare la vostra missione scovando ed uccidendo anche il potente Vran.
Gli ostacoli che affronterete sono di ogni tipo ed impegneranno tutta la vostra abilità di giocatori.
Ciò che è molto intelligente in questa adventure è un graphic display dove compare la mappa del gioco.
All'inizio essa è in bianco per, poi, riempirsi con i nomi delle locazioni che visiterete.
Una freccia vi indicherà sempre in che punto della mappa vi trovate.
Cosi potrete evitare di dover disegnare una mappa, operazione che occupa sempre molto tempo nella soluzione di un'adventure.
Le possibili uscite da ogni locazione sono indicate molto chiaramente, di modo che possiate avere subito sott'occhio le varianti dei movimenti a disposizione.
I giochi hanno anche un "Combat Mode" che si inserisce automaticamente quando un nemico decide di attaccarvi.
La mappa scompare dallo schermo ed appaiono i livelli di energia e fortuna, vostri e dei vostri antagonisti, che variano durante i combattimenti.
Gli attacchi, i colpi inferti e quelli a vuoto sono tutti commentati ed accompagnati da eccezionali effetti sonori.
Insomma, per i Commodoriani questa trilogia è davvero un grosso affare da non perdere!

Arrivederci al prossimo numero

Soluzioni dei Giochi Pubblicati su EXPLORER N. 8 (CBM 64)

Amos Newton - INCUBO

ATOMO - ACCENDI LA TORCIA - NORD - NORD - OVEST - ESAMINA LA LUCE - PRENDI LA CONCHIGLIA - ROMPI LA CONCHIGLIA - (R) - PRENDI LA SPUGNA - EST - EST - EST - EST - EST - EST - NORD - PRENDI AMULETO - SUD - SUD - OVEST - SUD - NORD - (ESAMINA IL TERRENO) - SCAVA - (R) - (ESAMINA IL FAGOTTO) - APRI IL FAGOTTO - PRENDI IMPERMEABILE - INDOSSA IMPERMEABILE - PRENDI OMBRELLO - POSA LA CONCHIGLIA - SUD - SUD - OVEST - OVEST - OVEST - SALI - (R) - ESAMINA IL VECCHIO - PRENDI GLI STIVALI - INDOSSA GLI STIVALI - ENTRA - ESAMINA IL BAULE - ESAMINA IL BAULE - PRENDI I GUANTI - METTI I GUANTI - SOSTITUISCI LE BATTERIE - ESCI - PRENDI IL FIAMMIFERO - SUD - SCENDI - ESAMINA AUTO - PRENDI OLIATORE - EST - (ESAMINA IL CADAVERE) - (ESAMINA IL FOGLIO) - BRUCIA IL FOGLIO - PRENDI LA FUNE - OVEST - SALI - SALI - OVEST - LEGA LA FUNE AL POZZO - ACCENDI LA TORCIA - CALATI NEL POZZO - SALI - (ESAMINA LA PORTA) - ESAMINA LA NICCHIA - PRENDI LA BOMBA - TIRA LA LEVA - USA OMBRELLO - INDOSSA AMULETO - ENTRA - EST - APRI OMBRELLO - EST - SUD - (ESAMINA ORDIGNO) - (DAI LA CARICA ALLA MOLLA) - LUBRIFICA LA MOLLA - POSA OLIATORE - POSA LA BOMBA - PRENDI LA SBARRETTA - DAI LA CARICA ALLA MOLLA - SUD - SUD - ENTRA ATTRAVERSO LO SQUARCIO - SPINGI LA STATUA - (R) - PRENDI LA BOMBA - TOCCA LA SUPERFICIE DELLO SPECCHIO - NORD - OVEST - OVEST - PRENDI LA SCODELLA - OVEST - OVEST - SALI - EST - EST - NORD - POSA LA BOMBA - INNESCA LA BOMBA - EST - NORD - ENTRA NEL PASSAGGIO - ESAMINA LO SCRIGNO - INFILA LA SBARRETTA NEL FORO - ESAMINA LO SCRIGNO - RIEMPI LA SCODELLA DI LIQUIDO - ESCI - EST - OVEST - OVEST - SALI - OVEST - CALATI NEL POZZO - SALI - CHIUDI OMBRELLO - TIRA LA LEVA - USA OMBRELLO - ENTRA - OFFRI IL LIQUIDO AL MOSTRO.

Murray Shannon - L'ORRORE DI GOLDMINE CITY

SOTTOSUOLO - ENTRA NELLA FATTORIA - SPOSTA LA CREDENZA - (R) - EST - SALI SUL TETTO - ROMPI IL BINOCOLO - (R) - PRENDI LA LENTE - SCENDI - PRENDI LA SCALA - NORD - PRENDI LA FALCE - ENTRA NEL GRANAIO - PRENDI IL SACCO - ESCI - SUD - RIENTRA NELLA FATTORIA - ESCI - OVEST - METTI IL FIENO NEL SACCO - EST - NORD - SALI - TIRA FUORI IL FIENO - BRUCIA IL CARTELLO - PRENDI LA TORCIA - POSA LA LENTE - SALI - ENTRA NEL CAPANNO - PRENDI IL MARTELLO - PRENDI LA SEGATURA - ESCI - SUD - ENTRA NELLA BARACCA - ESAMINA LA BRANDA - ESAMINA LA BRANDA - PRENDI IL CUSCINO - PRENDI IL MATERASSO - ESCI PER LA FINESTRA - APRITI UN VARCO FRA LA VEGETAZIONE - (R) - POSA LA FALCE - SUD - (ESAMINA LE TRAVI) - PRENDI I CHIODI - ENTRA NELLA MINIERA - SUD - ENTRA NEL CARRELLO - SCENDI - SPINGI IL CARRELLO - EST - RINFORZA LE ASSI - EST - EST - POSA IL SACCO - POSA IL MARTELLO - POSA IL MATERASSO - POSA IL CUSCINO - ENTRA ASCENSORE - GIRA LA MANOVELLA - ESCI - SUD - SPINGI IL CARRELLO - NORD - SPINGI IL CARRELLO - OVEST - ENTRA NEL CARRELLO - SALI SUL BORDO DEL CARRELLO - RAGGIUNGI APERTURA - DISTRUGGI LE APPARECCHIATURE.

Dick Ironside - UNDERGROUND KILLERS

CRIMINE - EST - EST - ESAMINA IL CUNICOLO - INFILATI NELLA RIENTRANZA - ENTRA - SALI SULLA PIATTAFORMA - PREMI 1 - ESCI - PRENDI GLI OCCHIALI - INDOSSA GLI OCCHIALI - ESAMINA IL LABORATORIO - PRENDI LA BOTTIGLIA - (ESAMINA LA BOTTIGLIA) - SALI SULLA PIATTAFORMA - PREMI 6 - ESCI - ESCI - ESCI - OVEST - (ESAMINA LE PARETI DEL CUNICOLO) - ENTRA NELLA RIENTRANZA - VERSA ACIDO SULLA SERRATURA - POSA LA BOTTIGLIA - ENTRA - ESAMINA IL LABORATORIO - PRENDI LA CAPSULA - (ESAMINA LA CAPSULA) - ESCI - ESCI - EST - ENTRA NELLA RIENTRANZA - ENTRA - SALI SULLA PIATTAOFRMA - PREMI 0 - ESCI - PREMI IL PULSANTE - PREMI IL PULSANTE - ESCI - (ESAMINA IL CORRIDOIO) - ABBASSATI - EST - PREMI IL PULSANTE - EST - EST - ESAMINA ACCAPPATOIO - PRENDI LA CHIAVE - SUD - ESAMINA GLI ARMADIETTI - POSA LA CHIAVE - POSA GLI OCCHIALI - PRENDI LA MUTA - INDOSSA LA MUTA - PRENDI IL CASCO - INDOSSA IL CASCO - ESCI - NORD - ESAMINA I MEDICINALI - PRENDI LA FIALA - (ESAMINA LA FIALA) - SUD - OVEST - OVEST - OVEST - ENTRA NELLA BOTOLA - APRI LA FIALA - POSA LA FIALA - PRENDI LA MASCHERA - ESAMINA ACQUARIO - APRI IL PORTELLO - EST - INFILATI NEL CANALE - OVEST - ENTRA NELLA RIENTRANZA - ENTRA - SALI SULLA PIATTAFORMA - POSA IL CASCO - INDOSSA LA MASCHERA - PREMI 5 - APRI LA CAPSULA - ESCI - LANCIA LA CAPSULA - PRENDI LA MITRAGLIATRICE - SALI SULLA PIATTAFORMA - PREMI 3 - ESCI - SALI SULLA PIATTAFORMA - PREMI 0 - ESCI - PREMI IL PULSANTE - ESCI.

Jeff Waldon
GREEN DIMENSION

L'esistenza di Jeff Waldon si era trascinata per anni lungo un percorso quasi predefinito, senza scossoni, senza avvenimenti di rilievo: era quel che si dice un tipo comune, prigioniero di una vita ordinaria in un mondo ordinario.

Soddisfatto del suo modesto lavoro nell'impresa di costruzioni della sua città, aveva sempre vissuto con la speranza di mantenere quel posto fino alla vecchiaia, e poi ritirarsi in pensione: niente di più.

Ma la sua vita cambiò, senza che lui potesse in alcun modo prevederne gli sviluppi o le implicazioni.

Accadde in un caldo pomeriggio di Maggio, mentre lui tornava dal lavoro servendosi dei soliti mezzi pubblici che lo avrebbero portato fino a casa: sull'autobus pieno di gente la sua attenzione si posò sui capelli di una ragazza, una splendida cascata di capelli sottili e luminosi che scendeva a coprire la spalla femminile di una sconosciuta.

Poi la ragazza - chissà perchè - si voltò, ed i suoi occhi incontrarono quelli di Jeff: quello che accadde non si può spiegare a parole, ma in genere lo si chiama amore.

Fu come un fulmine a ciel sereno, un lampo che scosse la monotona esistenza di un semplice operaio, e lo spinse a scendere ad una fermata diversa, per inseguire qualcosa di nuovo, una meta finalmente diversa dall'ordinario. La ragazza si chiamava Jenny, e ben presto lei e Jeff cominciarono a frequentarsi: le serate cominciarono a diventare delle splendide serate, e ogni giorno sembrava ora un giorno diverso.

Ma lo stesso lampo improvviso che aveva condotto Jenny nella sua vita la fece un giorno sparire, senza spiegazioni, senza motivi, senza indizi: accadde semplicemente che Jeff non riuscisse più a ritrovarla: nessuno sapeva dove fosse andata, e nessuno poteva immaginare il motivo di quell'improvvisa sparizione.

Jeff si rivolse alla Polizia, ma non servì a nulla, così come non fu di nessun aiuto ingaggiare un detective privato. Cominciò così a dedicarsi al bere, e diventò cliente fisso di una birreria vicino casa sua, la stessa in cui aveva portato Jenny in quelle due brevissime settimane che si erano frequentati.

Fu il 29 maggio di quello stesso anno - il 1989 - a una settimana appena dall'inspiegabile sparizione di Jenny, che qualcosa cominciò ad accadere.

Il caldo stava diventando davvero insopportabile, e Jeff non potè fare a meno di constatarlo, mentre lasciava casa sua per recarsi, come tutte le sere, alla solita birreria.

Erano ormai parecchi giorni che ripeteva ritmicamente le stesse azioni, e la sua mente non aveva più alcun pensiero se non quello di ritrovare Jenny.

Poi il caldo fu spezzato da una brezza insolita, e l'improvviso cinguettare degli uccelli gli fece notare qualcosa di insolito nell'aria: forse quella sera non era una sera come le altre, tuttavia non ci fece caso più di tanto ed entrò in birreria.

Ne uscì dopo un paio d'ore, leggermente brillo, e fu colpito da un'improvviso fenomeno: tutto, intorno a lui, aveva assunto il medesimo colore. Le case, la strada, le macchine, il cielo, il cane randagio che passava sul marciapiede erano tutti luminosamente verdi, di un verde che esplodeva in mille tinte diverse. Ebbe un attimo di smarrimento: poteva tutto ciò essere l'effetto del "bicchierino" in più che aveva bevuto? Forse era meglio tornare a casa, oppure avrebbe potuto soffocare quella strana sensazione tornando in birreria a sbronzarsi...

Genere: Mistero/Fantasy
Grado di Sfida: Medio/Facile
Parola d'Ordine per Iniziare il Gioco: RICERCA

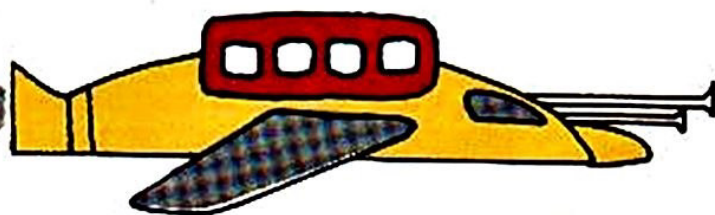
Morgan Tyler

NAUFRAGIO SU GUYOT

Il nostro pilota galattico, protagonista di incredibili esperienze su pianeti sconosciuti, si era da tempo ritirato dalle scorribande spaziali per dedicarsi alla più tranquilla routine di pilota dei "cargo" spaziali.
Aveva comprato, pagandola a rate, una vecchia astronave per il trasporto di merci, sulla quale aveva poi dovuto installare diversi strumenti di ricognizione per avere il permesso di circolare liberamente nella Galassia senza beccarsi una multa.
Nel giro di pochi mesi aveva già recuperato la somma spesa per il suo cargo spaziale, trasportando merci di ogni tipo per conto di grosse compagnie.
Fu durante uno dei suoi viaggi di rientro che decise di "prendere una scorciatoia", e si avventurò in un settore della Galassia che in genere tutti i piloti dotati di buon senso evitavano come la peste. Il motivo di una tale diffidenza non era dovuto a cause di origine "spaziale", bensì ad una minaccia "umana": da diversi anni il settore B29 del Sistema di Guyoth era infestato da "pirati spaziali" senza scrupoli che l'avevano eletto a loro rifugio contro le pattuglie dell'Ordine Cosmico.
L'unico pianeta semiabitabile di quel settore era quello che dava il nome al Sistema: un pianetino in corso di evoluzione geologica conosciuto come Guyoth IV.
Morgan stava volando nell'orbita del pianetino per dare un'occhiata alla situazione evolutiva della sua superficie, quando improvvisamente il suo radar magnetico segnalò l'avvicinamento di alcune veloci astronavi da combattimento.
Non gli ci volle molto per capire che si trattava di navicelle pirata, e d'istinto si preparò ad attraversare la densa atmosfera di Guyoth per sfuggire all'attacco: sapeva per esperienza di non avere alcuna possibilità di fuga nello spazio a causa della lentezza del cargo.
Contava anche sulla possibilità che i pirati non si spingessero fin sul pianeta, ma la vide svanire presto quando il suo radar magnetico visualizzò le sagome delle veloci astronavi corsare dietro il suo cargo. Nel giro di pochi secondi una serie di micidiali fasci di energia partirono dai cannoni fotonici delle astronavi e raggiunsero il pesante scafo del cargo: gli strumenti di bordo cominciarono a segnalare immediatamente danni ingenti e Morgan si affrettò ad iniziare la procedura di emergenza.

Intanto il computer di bordo analizzava la superficie del pianeta rivelando dati alquanto preoccupanti: fenomeni sismici di notevole intensità, presenza di forme di vita primitive e marcata irregolarità della superficie fisica del pianeta.
Ma non restava altra possibilità che abbandonare il cargo al suo catastrofico destino: Morgan indossò lo zaino con l'equipaggiamento di emergenza e sistemò il paracadute ultraleggero sulle spalle, assicurò bene ogni fibbia della tuta ed indossò il casco pressurizzato. Poi con mossa decisa spinse il dito sul pulsante marcato come "ESPULSIONE PILOTA": la cupola di vetro sulla sua testa si spalancò con un risucchio, ed il sedile scattò verso l'alto con un rumore metallico.
Mentre scendeva dolcemente verso una fitta macchia d'alberi Morgan osservò con tristezza il suo cargo che precipitava sempre più velocemente verso il suolo, inseguito ancora dai pirati, finchè un'immane esplosione gli segnalò l'impatto.
Purtroppo quello spettacolo lo aveva distratto e si ritrovò col paracadute impigliato in mezzo ai rami di un'enorme albero, a molti metri dal suolo...

Gordon Smith
METALCRUNCHERS

L'astronave ESA STARSHIP fu la quinta astronave ad attraversare il buio cosmico alla ricerca di mondi abitabili: il Governo Terrestre aveva da tempo inviato altre potenti navi spaziali che solcavano gli spazi stellari con il solo scopo di trovare pianeti adatti ad ospitare i milioni di persone che non trovavano più posto sulla sovraffollata crosta terrestre.
L'equipaggio della ESA STARSHIP era agli ordini del Capitano di Vascello Gordon T. Smith, un valoroso ufficiale già distintosi per l'ottima missione esplorativa della prima astronave.
Gordon aveva al suo attivo diversi anni di navigazione stellare, ed i suoi uomini sapevano di poter contare sulla sua esperienza e sul suo buonsenso.
Fu per questo che non discussero i suoi ordini quando l'astronave fu investita da una pioggia di meteoriti.

Accadde durante l'attraversamento di un sistema sconosciuto: gli strumenti di bordo segnalarono il pericolo solo alcuni istanti prima dell'impatto, e l'astronave fu investita da migliaia di piccole ma micidiali meteoriti che colpirono il suo scudo elettromagnetico disintegrandosi nell'impatto.
Ma lo scudo non resse a lungo: alcune delle meteoriti perforarono lo scafo, penetrando in alcuni settori dell'astronave. Il Computer di bordo segnalò i danni immediatamente, e diverse squadre di manutenzione si precipitarono nelle zone danneggiate e si misero all'opera.

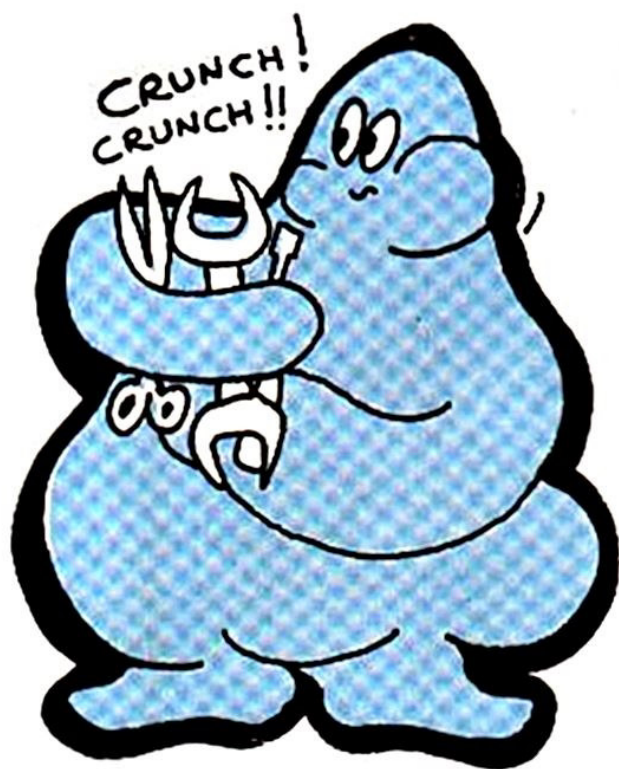
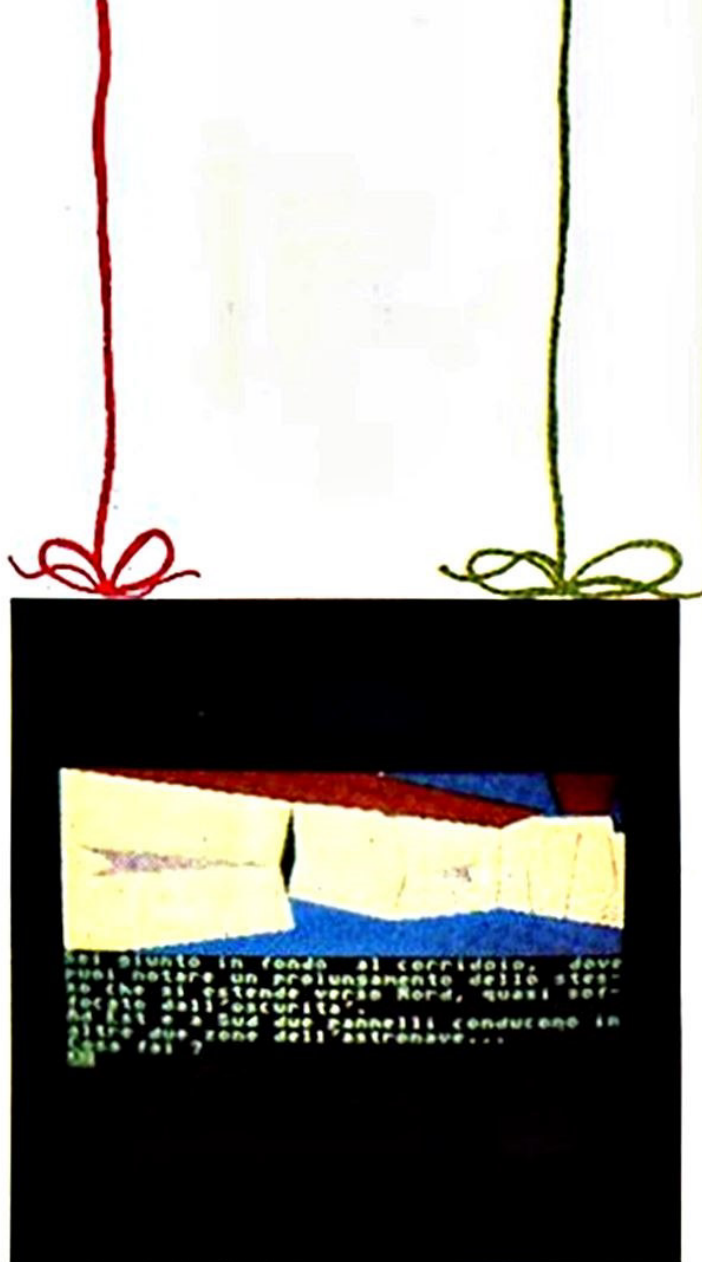
Anche il Capitano Smith indossò la sua tuta pressurizzata e, preso con sè un Elettrocoagulatore, si precipitò in una delle aree in cui lo scafo aveva subito danni. Sul pavimento della zona in cui Gordon era corso c'era ancora il piccolo meteorite ch'era stato causa dei danni in quel punto dello scafo: il frammento di roccia giaceva, ancora fumante per l'impatto, sull'impiantito metallico, e intorno ad esso e allo squarcio che aveva provocato c'erano numerosi altri frammenti più piccoli.

Gordon cominciò a richiudere lo squarcio con l'Elettrocoagulatore, e di tanto in tanto osservava il piccolo meteorite. Fu così che notò qualcosa di strano: il frammento di roccia era quasi spaccato in due, ed al suo interno pulsava qualcosa di vivo, di pericolosamente palpitante.

Era una sostanza bluastra che sembrava aumentare di dimensione ogni secondo, e presto Gordon si accorse del perchè: la sostanza era dotata di sottili tentacoli che avevano invaso ogni interstizio del meteorite ed ora cominciavano a ritirarsi, scomparendo assorbiti dalla massa bluastra.

Gordon osservava la sostanza, e quando la vide scivolare fuori dal frammento di roccia si ritrasse, poi la toccò cautamente con la punta metallica dell'Elettrocoagulatore. E l'incredibile accadde: la sostanza proiettò i suoi sottili tentacoli verso il metallo, e quando la raggiunsero il metallo cominciò a scomparire, letteralmente ed inspiegabilmente risucchiato dalla sostanza. Gordon tornò immiedatamente nella Cabina di Comando, ed avvisò l'equipaggio: nello stesso istante gli strumenti segnalarono l'apertura di nuove falle nello scafo dell'astronave anche dopo che la tempesta di meteoriti era cessata, e Gordon comprese subito che si trattava della sostanza bluastra.

Cosa poteva essere quell'organismo alieno? E quanti di quei mostri divora-metallo avevano invaso l'astronave? E fino a che punto essi potevano crescere? E infine, quali altri orrendi pericoli nascondevano? Gordon fece immediatamente allontanare l'equipaggio, rimanendo da solo ad affrontare quel pericolo sconosciuto...

Genere: Fantascienza
Grado di Sfida: Medio
Parola d'Ordine per Iniziare il Gioco: ACCIAIO

Vota l'avventura preferita!!!

Explorer vi dà la possibilità di votare l'avventura che preferite, o l'eroe con il quale avete sconfitto alieni, draghi e risolto ingarbugliati gialli, pubblicati sulla rivista.
Come dovete fare? Basta telefonare, nelle ore d'ufficio, in redazione, al seguente numero: 02/6453775. Una gentilissima signorina prenderà nota delle vostre preferenze.

TITOLO	GIOCABILITÀ	GRAFICA (CBM)	ORIGINALITÀ	TOT.
INCUBO	● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ●	13
L'ORRORE DI GOLDMINE CITY	● ● ●	● ● ●	● ● ●	9
UNDERGROUND KILLERS	● ● ● ●	● ● ●	● ● ●	10

HIT PARADE

Cognome ....

Nome ....

Indirizzo ....

Voto per ....

Spedire a: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO

TrucChi

IL FANTASTICO MONDO DELLE ADVENTURE

Illustrissimi colleghi, benvenuti al nostro convegno mensile dei Maghi d'Adventure.
Grazie per essere intervenuti così numerosi al nostro appuntamento con i trucchi, gli intrighi e le curiosità.
Questa volta sveleremo i segreti più profondi, delle caverne buie e misteriose di un'eccezionale ma, difficilissima, adventure: ULTIMA IV.
Se aspirate a diventare dei Super-eroi, questa è l'occasione buona per riuscirci!

Scopo del gioco, infatti, è la conquist di 8 virtù (l'onestà, la compassione, il valore, la giustizia, il sacrificio, l'onore, la spiritualità e l'umiltà) che vi faranno guadagnare il titolo di Avatar.
Queste virtù sono rappresentate da dei simboli magici scolpiti su degli altari sacri.
Dovrete vagare insieme ad altri 7 compagni di ventura (o sventura??) per villaggi, città e ruderi alla ricerca di indizi utili per trovare gli altari.
Innanzi tutto, vi occorrerà un sestante e il posto migliore per acquistarlo è nel villaggio VESPER.

Fatto ciò, utilizzate le tabelle riportate per decidere dove andare.

Tabella 1: dove andare.

Città	Virtù	Classe
Moonglow	Onestà	Mago
Britain	Compassione	Poeta
Minoc	Sacrificio	Stagnino
Trinsic	Onore	Paladino
Skara Brae	Spiritualità	Poeta
Jhelon	Valore	Soldato
Yew	Giustizia	Sacerdote
Magincia	Umiltà	Pastore

Persona	Locazione
Mariah	IH-OI
Iolo	GL-FC
Julia	BE-JP
Dupes	LI-GK
Shamino	IA-BG
Geoffry	NO-CE
Joana	CL-DK
Katrina	KJ-LJ

Tabella 2: simboli magici.

Virtù	
Onore	nell'angolo Sud-Ovest di Trinsio, passata la barriera velenosa.
Compassione	all'estremità Nord del corridoio Nord, nel Maniero di Britain.
Sacrificio	nella Fucina di Minoc, ad Est delle fonderie.
Onestà	nel cesto di fronte a Mariah, nella città di Moonglow.
Spiritualità	nell'angolo Sud-Est della stanza segreta del tesoro, all'interno del Maniero.
Giustizia	nella cella Nord-Ovest di Yew.
Umiltà	a Sud-Est di Paws, sulle colline.
Valore	a Sud-Est della Torre Sud-Est di Jhelon.

Tabella 3: virtù, pietre, simboli magici.

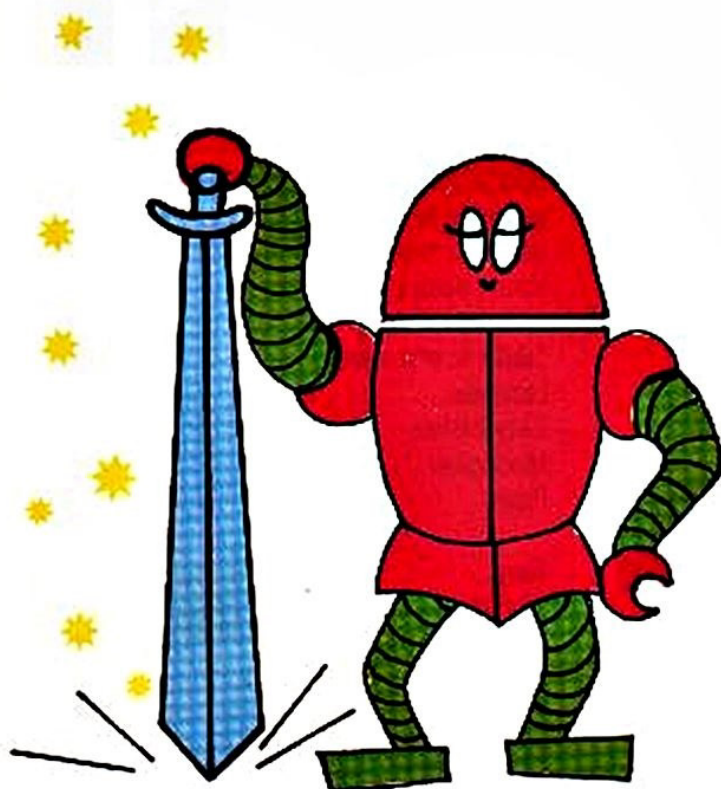
Virtù	Componenti	Pietre
Onestà	V+V	Blu
Compassione	A+A	Gialla
Valore	C+C	Rossa
Giustizia	V+A	Verde
Sacrificio	A+C	Arancione
Onore	V+C	Porpora
Spiritualità	V+A+C	Bianca
Umiltà	nessuno	Nera

Prigioni	Ordine
Falsità	1
Disprezzo	2
Vigliaccheria	3
Ingiustizia	4
Cupidigia	5
Vergogna	6
(1)	7
(2)	8

V=verità A=amore C=coraggio

(1) La pietra bianca si trova sulle montagne di Serpent's Spine nella locazione FA-EA. Esse si possono raggiungere solo da Balloon o da Blink.

(2) Per la pietra nera, cercate al cancello della prima parte, dove le lune sono nere.

Ordine: è l'ordine delle risposte da dare negli abissi. Ad esempio, Onestà è la risposta alla prima domanda, dopo che avrete pronunciato la parola d'ordine.

Combattimenti.

Dovrete spesso affrontare i tipi più strani, folletti maligni e creature erranti, in feroci lotte all'ultimo sangue.

Tutto ciò farà aumentare la vostra esperienza e il vostro valore: perciò, non tiratevi indietro!

Evitate, invece, di combattere su terreni impervi come sulle montagne o nei boschi: sareste ostacolati nei movimenti e si ridurrebbe la gittata delle vostre armi.

Non avvicinatevi al nemico: lasciate che sia lui a muoversi verso di voi, fino ad essere nella vostra traiettoria di fuoco.

Se morirete tutti in un combattimento, non vi preoccupate: Lord British vi farà resuscitare.

Perderete solo 200 monete d'oro e un po' di orgoglio!

In ogni caso c'è sempre la formula magica per resuscitare, composta da: A, B, C, D, E, H.

Equipaggiate il vostro gruppo con armi a lunga gittata: ciò vi darà un vantaggio sul nemico.

Scegliete fra fionda, arco, balestra, ascia magica e bastone magico.

Non perdete tempo con le altri armi "normali" perchè una volta utilizzate non sono più disponibili.

Anche il petrolio può essere utile come combustibile, per bloccare il nemico con il fuoco.

Equipaggiamento.

Avrete bisogno di molte chiavi magiche per aprire le varie porte che incontrerete.

Il cibo compratelo nel villaggio di Skara Brae, dove costa pochissimo.

Non acquistatelo in altri posti perchè lo paghereste almeno il 25% in più.

Usate la tabella delle erbe per scoprire quali sono i posti migliori per comprarle.

Tabella 4: erbe e prezzi.

Locazione	A	B	C	D	E	F
Skara Brae	2	4	9	6	4	8
Moonglow	2	5	6	3	6	9
Paws	3	4	2	9	6	7

Viaggi.

Cercate sempre di muovervi a cavallo.

Anche se ne rubate uno scassinando una serratura, non perderete punti nelle virtù.

Certi posti sono raggiungibili solo con la barca. Quando ve ne sarete procurata una, state alla larga dai draghi sputafuoco o la perderete subito.

Per muovervi in mongolfiera (ce n'è una all'uscita della prigione Hyloth) usate KLIMB per partire e DESCEND per fermarvi.

Assicuratevi di avere con voi una buona riserva di formule magiche per far alzare il vento.

Altari e virtù.

Usare gli altari può essere un modo per aumentare le vostre virtù, ma ci sono dei "trucchetti" per farlo meglio.

Ad esempio: guadagnerete in Sacrificio donando sangue ai dottori; in Valore, combattendo; in Onestà, pagando il giusto prezzo delle erbe nei negozi; ecc.

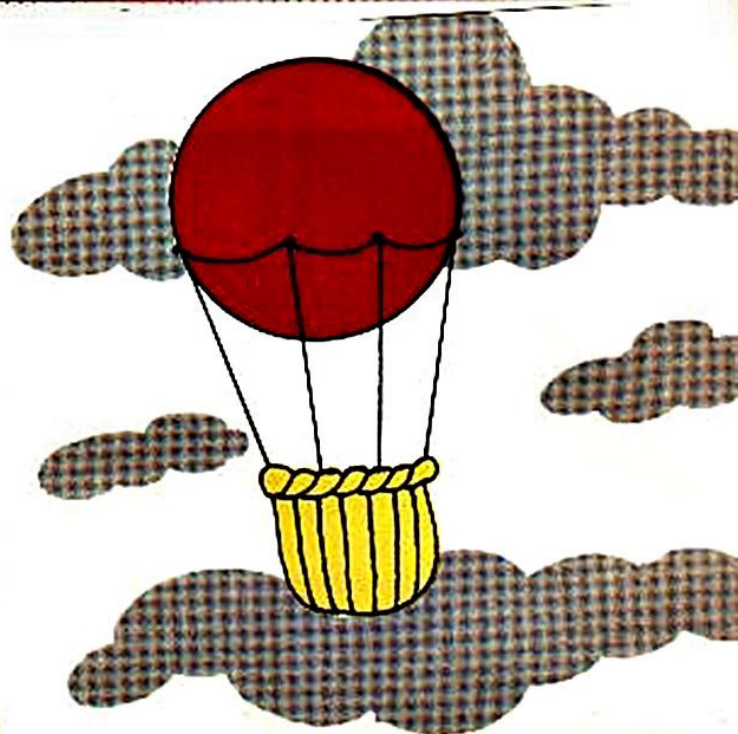
Per scoprire altri di questi trucchetti, cercate innanzi tutto di sapere qual è la virtù principale di ogni città che visiterete.

Cancelli.

Passare attraverso i cancelli è il modo più veloce per viaggiare: coprirete lunghe distanze in un attimo.

Ricordatevi che ogni cancello può portare in più di un posto.

Le posizioni della seconda luna sulla mappa indicano la fase in cui un certo cancello si aprirà.

La formula magica per i cancelli è composta da A, F e H e rende il passaggio fra i cancelli più veloce.

Prigioni.

Assicuratevi di avere con voi molte VIEWS e GEMS per vedere dove state andando.

La parola "EXIT" può essere usata nelle emergenze, mentre quella "LIGHT" è sempre utile.

Esplorate le varie prigioni passando per le 3 stanze degli altari.

Ricordatevi che potete lasciare una stanza o un combattimento senza perdere in Valore.

Denaro.

Per far aumentare le vostre virtù, prendete solo l'oro vinto in combattimento o trovato sottoterra.

Se l'Onestà non è il vostro obiettivo, cercate la porta segrea nell'angolo a Nord-Est della Stanza della Guardia, nel Castello di Brittania (I piano): qui rubato tutto il tesoro; salite al livello 2; tornate indietro e ripetete il tutto.

Il denaro riapparirà ogni volta che cambierete livello, così che ne avrete a disposizione una quantità infinita: esso vi potrà essere utile soprattutto all'inizio, per comprare cibo e armi.

Come fare domande.

Potrete parlare con tutti.

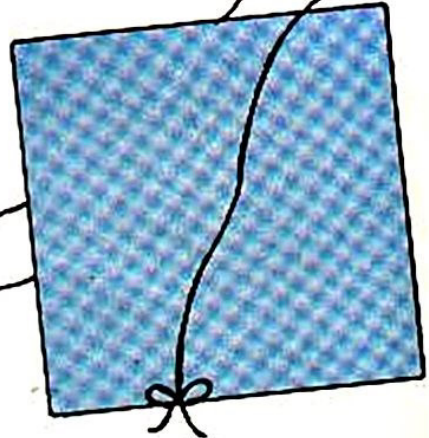
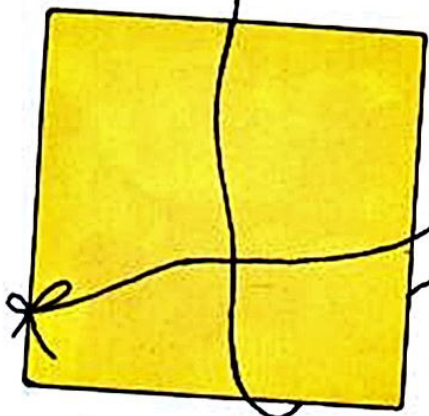
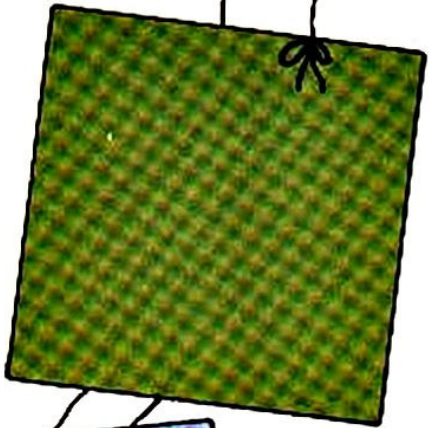
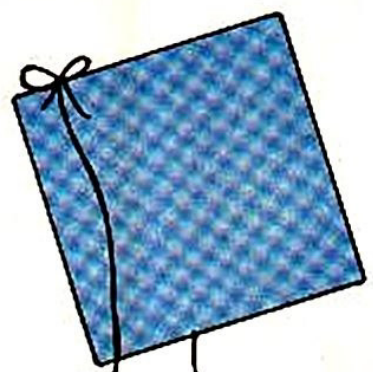
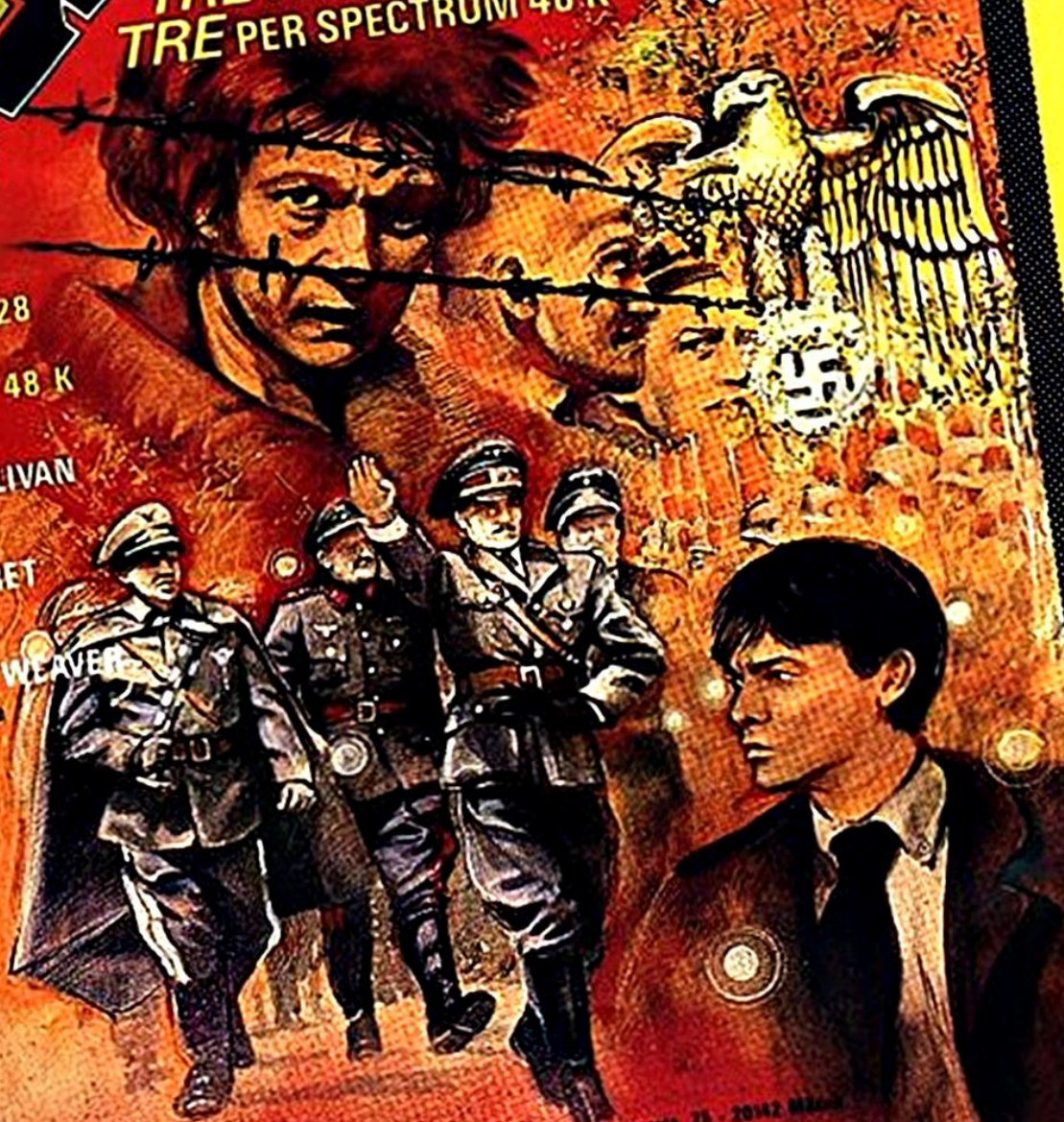
Iniziate con 3 domande generali: nome, lavoro, salute.

Poi, iniziate ad indagare sui simboli magici, sugli altari e sulla virtù del posto.

Infine, chiedete maggiori informazioni sulle cose che vi sono state dette.

Dovrete cercare di conoscere la parola d'ordine necessaria per entrare negli abissi.
La potrete avere in 3 parti (all'Empath Abbey, a Serpent Hold e a Lycaeum) domandando alle persone sedute sui troni.
Utilizzate il teschio per distruggere la bocca degli abissi: per entrarci servitevi della Campana, del Libro e della Candela.
Scoprirete che la Ruota di Capo H.M.S. vi sarà comodissima per entrare nel Covo dei Pirati prima degli abissi.
Per arrivare all'altare dell'umiltà vi servirà un corno: usatelo prima di entrare nella valle ed eviterete di essere continuamente attaccati da demoni.

Il conflitto finale.
Alla fine degli abissi vi saranno poste varie domande, ma prima dovrete dire la parola d'ordine, che vi suggeriamo in codice:
TQEQOCTGX.
Per decodificarla, spostate ogni lettera di 2 posti nell'alfabeto (C=A, B=Z) e invertire l'ordine delle lettere (asac=casa).
Ed ora, a voi il compito di affrontare la parte finale di questa emozionante avventura, fino a che arriverete alla frase magica: "Congratulations! Thou Hast Completed Ultima IV!".
Buon divertimento!

Arrivederci al prossimo numero!

È IN EDICOLA
LA NUOVA RIVISTA
CON CASSETTA DI
ADVENTURES
TUTTE IN ITALIANO
CBM 64/128 E SPECTRUM 48 K
NON PERDETELA!
ADVENTURES IN ITALIANO
VIKING
TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K
N. 7
LUGLIO 1987
L. 10.000
CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K
CLIVE SULLIVAN
Libertador
TED BARRET
Lager
MORRIS WEAVER
Vuoto Mentale

avete FAntaSIIaaa?

Eccovi un milione

A chi ha idee, a chi è capace di programmare, a chi ha fantasia e spirito d'iniziativa, EXPLORER offre una possibilità d'oro!!! COLLABORARE ALLA RIVISTA GUADAGNANDO ANCHE FINO A UN MILIONE!!!
Inoltre, avrete la possibilità di partecipare alla realizzazione della rivista, trasformandovi da lettore a... redattore!!!
Parliamo prima delle adventures, vero pilastro di queste pagine.
EXPLORER vi invita a spedire in redazione trame su cui poter costruire avventure e, se siete veramente bravi, avventure già realizzate, pronte da pubblicare.
Per quanto riguarda gli articoli, naturalmente, dovranno riguardare il fantasmagorico mondo delle avventure: pareri, critiche, simpatie, polemiche.
Naturalmente, tutto il materiale dovrà essere INEDITO, ossia essere frutto della vostra mente e non scopiazzato.
Gli articoli, le trame o le avventure che arriveranno in redazione, anche se non pubblicati, NON VERRANNO RESTITUITI.
Un'équipe di tecnici valuterà il vostro lavoro e, se sarà idoneo ad essere pubblicato, potrà essere ricopensato anche fino a UN MILIONE!!!
Ecco l'indirizzo dove inviare i vostri plichi: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga 20 - 20121 MILANO.
Per ulteriori informazioni potrete telefonare nelle ore d'ufficio al seguente numero: 02/6453775.
Si intende che il giudizio dei tecnici sarà inappellabile ed indiscutibile.
BUON LAVORO!!!

Carta&pennA

Pomigliano d'Arco 9-6-1987

Spett.le redazione,

sono un vostro affezionato lettore (dal n. 1). Possiedo un MSX da 80K. Devo farvi alcuni appunti: 1) Voi affermate (l'ho letto nel corso) che la Melbourne house non ha fatto "THE HOBBIT" per l'MSX. Ciò non è affatto vero: la versione per MSX esiste, in linguaggio macchina e con tanto di grafica! 2) La Level 9 ha prodotto molte adventures grafiche per il sistema MSX (vedi Emerald Isle, Red Moon, Return to Eden, ecc.). Perchè non provate a darci un'occhiata? Non è impossibile fare delle adventures in linguaggio macchina e con la grafica, per l'MSX, ma ci vuole un po' di buona volontà! 3) Il parser del CBM 64 accetta, come validi, i primi 4 caratteri di ogni comando. Perchè non fare lo stesso con l'MSX? Nel listato "La rosa scarlatta", nella routine del generatore che inizia con la rem "Estrae PS da INS (IN)" basta aggiungere ala riga 340 l'istruzione "PS=LEFTS (PS,4)" e modificare il dizionario per ottenere lo scopo desiderato. 4) Cercate almeno di migliorare la descrizione dei luoghi nelle adventures per MSX: guardate quelle per il C64 e vi accorgerete della differenza! 5) In molte adventures digitando STOP il computer risponde "Niente di interessante" o (peggio) dà la descrizione di un oggetto che poi non è affatto in quel luogo!?! Molti altri errori spesso trovo nelle vostre adventures. Ragazzi, se non fate qualcosa di meglio penso che perderete molti lettori! Questa mia lettera, che può sembrare troppo critica, vuole soltanto darvi un incitamento a fare delle adventures migliori per il sistema MSX... e non dite che è impossibile!

Spero che questa mia lettera non sia cestinata e che il mio appello sia preso in seria considerazione.

Grazie!

Giovanni Zito

P.S.
TEL. 081/8849517

Carissimo Giovanni,

ecco rapidamente le risposte alle tue "domande":

1) Ciò che affermiamo a riguardo non è, come tu dici, che non esiste la versione MSX di "The Hobbit", ed infatti il testo dice (controlla pure): "Difatti, sebbene il gioco sia presente anche su disco per CBM 64, ANCHE i possessori di MSX o di Spectrum hanno potuto godere della grafica e dell'eccellente tecnica di programmazione che ha reso "The Hobbit" un classico nel suo genere". Cosa ne pensi?

2) Conosciamo perfettamente la versione MSX delle Avventure della Level 9, ma ti facciamo presente che il programma usato dal "team" di programmatori, il famoso A-Code, è gelosamente protetto da occhi indiscreti ed è stato sviluppato in diversi ANNI di lavoro da DIVERSI programmatori con una NOTEVOLE ESPERIENZA nel campo informatico: il nostro programmatore dice testualmente che "potrebbe solo chiedere l'autografo" a quelle persone. Oltretutto tieni presente che creare un programma "in linguaggio macchina" per le Avventure su MSX, anche se è "possibile" non è nè facile, nè conveniente (lo sai che le Software House inglesi ed americane hanno smesso di convertire i loro giochi per l'MSX? Altro che "buona volontà"...

3) Se, come tu dici, conosci Explorer dal numero 1, dovresti aver notato che nei listati delle prime Avventure il parser separa i primi quattro caratteri allo stesso modo di quello del CBM 64: inoltre, un mese prima che la tua lettera giungesse qui in Redazione, il nostro programmatore aveva già "rifatto" il parser (tra parentesi, come potrai veder listando le Avventure dal n. 8 in poi, non basta quella linea di Basic a fare il lavoro) e adesso esso accetta le prime CINQUE lettere di ogni parola, questo per evitare confusioni in verbi come SPARa e SPARgi, oppure ACCEndi e ACCEtta, e simili.

4) La descrizione dei luoghi migliorerà fra uno o due numeri, dato che il nostro programmatore sta per inserire nei giochi una potente routine in linguaggio macchina (contento) che consente di utilizzare TUTTA la RAM degli MSX da 80K (guardare le descrizioni del CBM è inutile, dato che all'accensione esso dà circa 39K liberi, mentre l'MSX ne dà solo 28: parecchio, no?

5) Il nostro programmatore ha eliminato l'errore che seguiva la digitazione del comando STOP (peraltro non proprio così mostruoso!) e fa sapere a tutti i lettori che è normale trovare qualche errore nei programmi, dato che essi vengono realizzati in pochissimo tempo per offrire almeno 3 giochi a numero...

Infine, per tutti coloro che volessero chiarire altri punti o muovere nuove critiche e suggerimenti, il programmatore è all'altro capo del telefono ogni Lunedì, Mercoledì e Venerdì dalle 18,30 alle 20,00 (Giovanni, telefona pure!). Concludiamo invitandovi a scrivere, come ha fatto Giovanni, perchè le lettere sono sempre le benvenute qui in Redazione.

Con l'anno nuovo Explorer vi dà la possibilità di diventare

Dai prossimi numeri, infatti, riserverà alcune pagine agli articoli dei lettori. Non dovrete fare altro che inviarci un vostro articolo inerente al mondo delle avventure (il vostro parere o le vostre critiche su tutte le Adventures esistenti sul mercato, le vostre simpatie per i personaggi, e così via).
Ogni mese pubblicheremo gli articoli migliori, "firmati" con i nomi dei "neo-giornalisti".
Mi raccomando, non scrivete dei romanzi!!! Ricordatevi che Explorer è una rivista e non un'enciclopedia. La redazione, comunque, avrà la facoltà di "tagliare" gli articoli troppo "lunghi".
Gli articoli non pubblicati non verranno resistuiti. Resta inteso che nessun articolo verrà retribuito.

ZZAP!
PROVE E TEST DEI MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
NOVITÀ, ATTUALITÀ, RECENSIONI
DEI MIGLIORI VIDEO GIOCHI
e ADVENTURES
PER: C 64 ☆ C 16 ☆ MSX ☆ SPECTRUM
ZZAP! È
LA VOSTRA RIVISTA
Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta